

Descubriendo la Inteligencia Artificial: Pequeños Creadores de Futuro

Tecnología e Informática | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para introducir a los estudiantes de primaria (6-11 años) en el fascinante mundo de la inteligencia artificial (IA). A través de un proyecto colaborativo y actividades prácticas, los niños comprenderán qué es la IA, cómo nos ayuda en la vida diaria y cómo pueden crear ideas para usarla de formas divertidas y útiles. La inteligencia artificial está cada vez más presente en nuestras vidas, desde asistentes de voz hasta juegos y robots, por lo que es importante que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico y creativo sobre esta tecnología. Este aprendizaje los conecta directamente con su entorno actual y el futuro, fomentando habilidades tecnológicas, trabajo en equipo, y autonomía. Además, al trabajar con un proyecto tangible, los estudiantes experimentan el aprendizaje activo y significativo, reforzando sus competencias y motivación.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar qué es la inteligencia artificial y reconocer ejemplos cotidianos de su uso.
- Explicar de forma sencilla cómo la inteligencia artificial puede ayudar a resolver problemas o facilitar actividades.
- Diseñar en grupos una idea creativa de un proyecto que utilice inteligencia artificial para mejorar algo en su entorno.
- Colaborar en equipo para planificar, crear y presentar su proyecto sobre inteligencia artificial.
- Reflexionar sobre el impacto de la inteligencia artificial en la vida diaria y en el futuro.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas, cartulinas, colores, marcadores y lápices para dibujo (al menos 1 paquete por grupo).
- Computadora o tablet con acceso a videos educativos (1 por cada 3-4 estudiantes).
- Proyector o pantalla para mostrar videos e imágenes.
- Impresiones de imágenes y ejemplos simples de inteligencia artificial (robots, asistentes de voz, juegos, etc.).
- Plantillas para diseñar su proyecto (formatos con espacio para dibujo y descripción).
- Materiales reciclables para modelar prototipos simples (cartón, botellas, tapas, pegamento, tijeras).
- Cuaderno o hoja de bitácora para que cada estudiante registre sus ideas y aprendizajes.
- Reproductor de audio para reproducir música o sonidos relacionados con IA (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del uso de computadoras o tablets.
- Habilidad para trabajar en equipo y comunicarse con sus compañeros.
- Capacidad para expresar ideas oralmente y por escrito de forma sencilla.
- Experiencia previa con actividades de dibujo y creación de proyectos simples.
- Interés en aprender sobre tecnología y nuevas herramientas.

Actividades

Sesión 1: ¿Qué es la Inteligencia Artificial?

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es la inteligencia artificial y conectar el tema con experiencias familiares de los estudiantes.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Alguna vez han hablado con un robot o una computadora que entiende lo que dicen? ¿Conocen algún juego o programa que parece 'inteligente'?"

Estudiantes: Responden compartiendo experiencias o escuchando ejemplos en plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto (2 minutos) animado que muestra ejemplos divertidos de IA (asistentes de voz, robots que juegan fútbol, autos que se manejan solos).

Estudiantes: Observan atentos y expresan sorpresa o curiosidad.

Contextualización:

Docente: "La inteligencia artificial es como una ayuda mágica que tienen las máquinas para pensar y aprender como nosotros. Hoy vamos a descubrir cómo funciona y cómo podemos usarla para imaginar cosas increíbles."

Estudiantes: Escuchan y se preparan para explorar más.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con imágenes y ejemplos simples qué es la IA: "Las máquinas con inteligencia artificial pueden reconocer imágenes, entender palabras, o aprender de las cosas que hacemos". Utiliza un lenguaje claro y preguntas

para mantener la atención.

Actividad 1: "Detectives de IA"

- **Objetivo:** Identificar ejemplos de IA en imágenes y videos.
- **Instrucciones:**
 - El docente muestra imágenes y videos cortos en grupo donde aparece IA (robot de limpieza, asistente de voz, juego inteligente).
 - En grupos de 3-4, los estudiantes comentan qué creen que hace la IA en cada ejemplo.
 - Luego, cada grupo comparte una idea con toda la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista corta de ejemplos de IA que conocen y una breve explicación oral.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el diálogo, pregunta: "¿Cómo creen que la máquina sabe qué hacer? ¿Por qué es importante la IA aquí?"

Actividad 2: "Mi máquina inteligente ideal"

- **Objetivo:** Diseñar una idea creativa de un proyecto con IA para ayudar en la vida diaria.
- **Instrucciones:**
 - En los mismos grupos, los estudiantes dibujan una máquina o robot que use IA para facilitar alguna tarea en casa, la escuela o la comunidad.
 - Escriben o dictan una frase que explique para qué sirve su máquina.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Dibujo y frase descriptiva de la máquina inteligente.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva la creatividad, pregunta: "¿Qué problema queremos resolver? ¿Cómo la IA hace que nuestra máquina sea especial?"

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden agregar detalles o colores a su dibujo y pensar en un nombre para su máquina.
- Quienes necesitan apoyo pueden trabajar con el docente o un compañero para expresar sus ideas verbalmente antes de plasmarlas en el papel.

Transición:

El docente reúne a los grupos y anuncia: "En la próxima sesión vamos a seguir trabajando en nuestras máquinas inteligentes y aprenderemos a contarle a los demás sobre ellas."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada grupo que comparta una idea clave que aprendieron hoy sobre la inteligencia artificial.

Estudiantes: Participan con frases como "La IA ayuda a las máquinas a pensar", "Mi máquina puede hacer tareas difíciles", etc.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es la inteligencia artificial según lo que aprendimos?
- ¿Cómo puede la inteligencia artificial ayudarnos en nuestra vida diaria?
- ¿Qué te gustó más de crear tu máquina inteligente?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos sobre las ideas y la participación, enfatizando la creatividad y el trabajo en equipo.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión harán un plan para construir o presentar su máquina inteligente con más detalles.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a observar en casa o en la calle si ven máquinas o dispositivos que usen inteligencia artificial y traer un dibujo o foto para compartir.

Sesión 2: Diseñando y Construyendo Nuestra Máquina Inteligente

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar lo aprendido y preparar a los estudiantes para avanzar en la creación de su proyecto de IA.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Recuerdan qué es la inteligencia artificial? ¿Qué máquinas inteligentes diseñamos ayer?"

Estudiantes: Responden en plenaria, mostrando sus dibujos y describiendo sus máquinas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un cuento corto o pequeña historia sobre un robot que ayuda a una niña a resolver un problema.

Contextualización:

Docente: "Hoy vamos a trabajar juntos para hacer que nuestras ideas sean aún mejores y pensar cómo construirlas con materiales que tenemos."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que para crear una máquina inteligente, primero hay que planear cómo funciona y qué materiales usaremos para hacer un modelo o prototipo.

Actividad 1: "Planificando nuestro proyecto"

- **Objetivo:** Organizar y describir las partes y funciones de la máquina inteligente en equipo.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos revisan su dibujo anterior y usan una plantilla para completar partes como nombre, función, materiales y pasos para construir su modelo.
 - Discuten y escriben o dibujan cómo creen que su máquina funciona con IA.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Plantilla de planificación completa.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Orienta preguntas: "¿Qué hace especial a esta máquina? ¿Qué materiales podemos usar? ¿Cómo la IA ayuda aquí?"

Actividad 2: "Construcción de prototipos"

- **Objetivo:** Crear un modelo físico simple que represente su máquina inteligente.
- **Instrucciones:**
 - Usan materiales reciclables y manualidades para construir un prototipo básico de su máquina.
 - Decoran y ajustan su modelo para que se parezca a su dibujo e idea.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Prototipo físico de la máquina inteligente.
- **Tiempo:** 55 minutos.

- **Rol del docente:** Apoya con técnicas de construcción, hace preguntas para pensar en mejoras y fomenta el trabajo en equipo.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden pensar en un nombre y slogan para su máquina y preparar una pequeña explicación oral.
- Estudiantes con dificultades pueden enfocarse en construir partes sencillas y recibir ayuda para expresar sus ideas.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión presentaremos nuestras máquinas inteligentes, escucharemos ideas y reflexionaremos sobre lo que aprendimos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada grupo que comparta una cosa que les gustó hacer hoy y algo que aprendieron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al crear tu máquina?
- ¿Cómo ayudó tu equipo a que el proyecto avance?
- ¿Por qué crees que es importante pensar cómo funciona la inteligencia artificial?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo y la colaboración, destacando ideas originales y el aprendizaje compartido.

Transferencia:

Docente: Invita a pensar en cómo podrían usar IA en otras cosas cotidianas.

Tarea o reto:

Animar a los estudiantes a observar y anotar en su cuaderno algún aparato o tecnología en casa que les parezca "inteligente".

Sesión 3: Presentamos y Reflexionamos sobre la Inteligencia Artificial

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para compartir sus proyectos y reflexionar sobre lo aprendido.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué máquina inteligente creamos? ¿Qué les gustaría contar a sus compañeros?"

Estudiantes: Comparten ideas sobre su presentación.

Motivación y enganche:

Docente: Explica que es momento de mostrar todo el trabajo y celebrar sus logros.

Contextualización:

Docente: "Al contar lo que hicimos, ayudamos a que todos aprendan y se inspiren para crear más máquinas inteligentes."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Recuerda los pasos para presentar un proyecto: explicar qué es, para qué sirve, cómo lo hicimos y qué aprendimos.

Actividad 1: "Presentación de proyectos"

- **Objetivo:** Comunicar claramente la idea y proceso de creación de la máquina inteligente.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su máquina al resto de la clase con su prototipo y explicación.
 - Los demás estudiantes escuchan y hacen preguntas o comentarios respetuosos.
- **Organización:** Plenaria (toda la clase).
- **Producto:** Presentación oral y prototipo mostrado.
- **Tiempo:** 75 minutos (15 minutos por grupo, suponiendo 4 grupos).
- **Rol del docente:** Modera, motiva preguntas, apoya en la organización del tiempo y da retroalimentación positiva.

Actividad 2: "Mapa mental colectivo"

- **Objetivo:** Consolidar conocimientos sobre IA y sus aplicaciones.
- **Instrucciones:**

- En la pizarra o cartulina grande, el docente escribe "Inteligencia Artificial" en el centro.
- Los estudiantes aportan palabras o ideas aprendidas (ej. máquinas, robots, ayuda, juegos, etc.) que el docente va anotando alrededor, formando un mapa mental.

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mapa mental visual.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita, pregunta para profundizar y organiza las ideas.

Diferenciación:

- Quienes terminan rápido pueden ayudar a moderar preguntas o a organizar el mapa mental.
- Estudiantes que necesitan apoyo pueden contar su parte con ayuda del docente o compañeros.

Transición:

Docente: "Ahora vamos a pensar en lo que aprendimos y cómo podemos usar la inteligencia artificial en el futuro."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba o dibuje en una tarjeta 3 cosas que aprendió sobre la inteligencia artificial.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es la inteligencia artificial y cómo la usamos en nuestras máquinas?
- ¿Qué habilidades usaste para crear tu proyecto?
- ¿Cómo crees que la inteligencia artificial puede ayudar a las personas en el futuro?

Retroalimentación:

Docente: Revisa las tarjetas, ofrece comentarios positivos y agradece la participación y esfuerzo de todos.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a contar en casa lo que aprendieron y a pensar en nuevas ideas creativas con IA.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a observar durante la semana algún uso de inteligencia artificial en su entorno y traer una historia o dibujo para compartir.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa, aplicada durante el desarrollo de cada sesión para monitorear el aprendizaje y ajustar la enseñanza, y sumativa al final de la tercera sesión para valorar el logro de los objetivos mediante la presentación y reflexión.

Criterios de evaluación:

- Identifica y describe ejemplos de inteligencia artificial en la vida cotidiana (Objetivo 1).
- Explica el propósito y funcionamiento básico de su proyecto con vocabulario adecuado (Objetivo 2).
- Participa activamente en el diseño y construcción del proyecto colaborativo (Objetivo 3 y 4).
- Reflexiona sobre el impacto y utilidad de la inteligencia artificial (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en actividades grupales.
- Rúbrica simple para evaluar la presentación del proyecto (claridad, creatividad, explicación).
- Cuaderno de bitácora o registro individual con anotaciones y dibujos.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guiadas para reflexionar sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y explicaciones sobre ejemplos de IA en la actividad "Detectives de IA".
- Dibujo y descripción de la máquina inteligente creada.
- Plantilla de planificación y prototipo físico construido.
- Presentación oral y mapa mental colectivo generado en la última sesión.
- Tarjetas de reflexión final con aprendizajes personales.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "Descubriendo la Inteligencia Artificial"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación diagnóstica: Conocer los conocimientos previos y percepciones de los estudiantes sobre la inteligencia artificial (IA), tecnología y su uso en la vida diaria, para orientar mejor el desarrollo de las sesiones del proyecto.

Instrucciones para el docente:

- Realizar las preguntas en forma oral y registrar las respuestas breves de los estudiantes.
- Motivar respuestas espontáneas y sin temor a equivocarse.
- Observar el nivel de familiaridad y curiosidad hacia el tema.

Preguntas y actividades:

Pregunta / Actividad	Propósito
¿Han escuchado alguna vez la palabra “inteligencia artificial” o “IA”? ¿Qué creen que significa?	Detectar conocimiento o ideas previas sobre IA.
¿Pueden dar ejemplos de aparatos o programas que usen una computadora para “pensar” o “ayudar” a las personas? (Por ejemplo: asistentes de voz, juegos, robots)	Identificar experiencias previas con tecnología que involucre IA.
¿Para qué creen que puede servir una computadora que “aprende” o “toma decisiones”?	Explorar expectativas y comprensión de la función de la IA.
Actividad rápida: Mostrar imágenes simples (robot, asistente de voz, computadora, persona) y pedir que señalen cuáles creen que están relacionados con la inteligencia artificial.	Evaluar reconocimiento visual y asociación con IA.
¿Alguna vez han usado un videojuego o una aplicación que les hable o les ayude a hacer algo? ¿Cómo fue esa experiencia?	Conocer vivencias concretas con tecnologías inteligentes.

Con esta evaluación breve, el docente podrá ajustar el nivel de explicación y las actividades del proyecto para adaptarse a los conocimientos y experiencias de los alumnos.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para "Descubriendo la Inteligencia Artificial: Pequeños Creadores de Futuro"

Para monitorear el progreso de los estudiantes durante las 3 sesiones de 2 horas cada una, se proponen las siguientes herramientas de evaluación formativa, diseñadas para ser rápidas, sencillas y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años). Estas herramientas permiten medir el avance hacia los objetivos de aprendizaje del plan, facilitando ajustes oportunos en la enseñanza.

Sesión 1: Introducción a la Inteligencia Artificial

- **Mini cuestionario de comprensión (5 minutos):** Al finalizar la explicación inicial, se aplica un cuestionario oral con preguntas sencillas como:
 - ¿Qué es la inteligencia artificial?
 - ¿Dónde podemos encontrar la inteligencia artificial en nuestra vida diaria?
- **Diario de aprendizaje (10 minutos):** Los estudiantes escriben o dibujan en una hoja una cosa nueva que aprendieron sobre la inteligencia artificial y una pregunta que tengan.

Sesión 2: Explorando ejemplos y aplicaciones de la IA

- **Actividad de asociación (10 minutos):** Entregar tarjetas con ejemplos de IA y tarjetas con sus funciones o usos. Los estudiantes deben emparejarlas correctamente, permitiendo identificar su comprensión de aplicaciones prácticas.
- **Charla en grupo (10 minutos):** En pequeños grupos, los estudiantes comentan un ejemplo de IA que les pareció interesante y explican por qué. El docente escucha y toma notas para evaluar comprensión y participación.

Sesión 3: Creación de un proyecto sencillo con IA

- **Lista de verificación de progreso (durante la actividad):** El docente usa una lista simple para marcar si cada estudiante:
 - Identifica el problema a resolver con IA.
 - Propone una solución creativa.
 - Participa en la elaboración y presentación del proyecto.
- **Presentación y retroalimentación (15 minutos):** Después de presentar su proyecto, los estudiantes reciben retroalimentación de sus compañeros y el docente sobre aspectos positivos y puntos a mejorar.

Herramientas adicionales para todo el plan

Herramienta	Descripción	Duración	Propósito
Semáforo de comprensión	Al final de cada sesión, los estudiantes levantan una tarjeta verde (entendí), amarilla (tengo dudas) o roja (no entendí).	5 minutos	Detectar rápidamente el nivel de comprensión y ajustar la clase si es necesario.
Rúbrica sencilla para autoevaluación	Una tabla con criterios básicos (participación, creatividad, comprensión) que los estudiantes llenan con ayuda del docente para reflexionar sobre su propio aprendizaje.	10 minutos (al final del plan)	Fomentar la autoevaluación y la conciencia sobre el proceso de aprendizaje.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase "Descubriendo la Inteligencia Artificial: Pequeños Creadores de Futuro", es fundamental que la retroalimentación sea positiva, clara y motivadora, ayudando a los estudiantes a comprender sus logros y áreas de mejora en relación con los objetivos de aprendizaje. A continuación, se proponen varias estrategias adaptadas para estudiantes de primaria (6-11 años), que se pueden aplicar al final de cada sesión y en el cierre general del proyecto.

- **Ronda de elogios específicos:**

Invitar a cada estudiante a compartir una cosa que aprendió o hizo bien durante la sesión o el proyecto. El docente complementa con retroalimentación específica, por ejemplo: "Me gustó cómo usaste ejemplos para explicar qué es la inteligencia artificial, eso ayuda a tus compañeros a entender mejor."

- **Tarjetas de retroalimentación positiva y sugerencias:**

Al final de cada sesión, entregar a cada estudiante una tarjeta con dos preguntas para responder:

- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender hoy?
- ¿Qué te gustaría mejorar o aprender más la próxima vez?

El docente revisa las respuestas y ofrece comentarios personalizados en la siguiente sesión.

- **Autoevaluación guiada con emoticones:**

Proporcionar a los estudiantes una hoja con caritas felices, neutras y tristes para que indiquen cómo se sintieron con respecto a diferentes aspectos del proyecto (por ejemplo, comprensión, trabajo en equipo, creatividad). Luego, discutir con ellos qué pueden hacer para pasar de una carita neutra a una feliz.

- **Galería de proyectos con comentarios entre pares:**

Organizar una exposición donde cada estudiante o grupo muestre su proyecto sobre inteligencia artificial. Los compañeros dejan comentarios positivos y sugerencias en notas adhesivas, guiados por el docente para que sean respetuosos y constructivos.

- **Diálogo final de reflexión:**

Al cierre del tercer día, realizar un círculo de conversación donde los estudiantes respondan preguntas como:

- ¿Qué fue lo más interesante que aprendiste sobre la inteligencia artificial?
- ¿Cómo crees que podrías usar lo que aprendiste en tu vida diaria?
- ¿Qué te gustaría seguir explorando sobre este tema?

El docente destaca los avances y motiva a continuar aprendiendo.

Estas estrategias fomentan la reflexión, el reconocimiento de logros y la identificación de áreas de mejora, fortaleciendo el aprendizaje significativo y el interés en la inteligencia artificial desde una edad temprana.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en "Descubriendo la Inteligencia Artificial: Pequeños Creadores de Futuro"

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el progreso de estudiantes de primaria (6-11 años) durante las 3 sesiones del proyecto sobre inteligencia artificial, alineada a los objetivos de aprendizaje y al enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
-----------	----------------------	------------------	----------------------	----------------------------

Comprensión básica de la inteligencia artificial	Explica claramente qué es la inteligencia artificial usando sus propias palabras y da ejemplos simples y correctos.	Explica qué es la inteligencia artificial con ayuda y da algunos ejemplos.	Muestra una comprensión limitada y confusa sobre la inteligencia artificial.	No puede explicar qué es la inteligencia artificial o da ejemplos incorrectos.
Participación en las actividades y trabajo en equipo	Participa activamente, colabora con compañeros y aporta ideas durante todo el proyecto.	Participa con apoyo y coopera con sus compañeros la mayoría del tiempo.	Participa poco y a veces tiene dificultades para trabajar en equipo.	No participa ni coopera con el grupo.
Creatividad en el desarrollo del proyecto	Propone ideas originales y aplica conceptos de inteligencia artificial para crear su proyecto de forma innovadora.	Propone ideas con cierta originalidad y aplica algunos conceptos en su proyecto.	Aplica ideas básicas sin mucha creatividad en su proyecto.	No muestra creatividad ni aplica conceptos en su trabajo.
Uso de tecnología y herramientas aprendidas	Utiliza correctamente las herramientas tecnológicas aprendidas y las integra en su proyecto con facilidad.	Utiliza las herramientas con ayuda y las aplica en el proyecto.	Usa las herramientas de forma limitada o con errores en el proyecto.	No utiliza las herramientas tecnológicas o lo hace incorrectamente.
Comunicación y presentación del proyecto	Presenta su proyecto de manera clara, organizada y responde preguntas con confianza.	Presenta su proyecto con ayuda y responde algunas preguntas.	Su presentación es poco clara y tiene dificultades para responder preguntas.	No presenta su trabajo o no logra comunicar su proyecto.